

## ОСОБЕННОСТИ ПРОЯВЛЕНИЯ ВЕРЫ В КАМИ В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ АНИМЕ

*Аннотация. Статья посвящена рассмотрению особенностей проявления веры в ками в массовой культуре аниме на территории Японии, обозначена проблема определения наиболее популярных анимационных персонажей в категории ками, найдены пути её решения. На основе определения особенностей проявления культуры аниме, соотношения образов героев мультипликационных сериалов и категорий ками, доказано влияние синтоизма на массовую культуру в Японии.*

*Ключевые слова: Анимизм, аниме, ками, массовая культура, синтоизм.*

Япония, как и другие страны Востока, – мало исследованное и территориально отделенное от материков государство, имеющее особую культуру, историю, науку, бытовую жизнь людей и их веру. Не так много сказано об этой стране, поэтому стоит прикладывать усилия к ее изучению.

Катасанова Е. Л. написала книгу о реальном и виртуальном мирах японцев, выявив некоторые причины возникновения альтернативных реальностей. Борис Иванов основал проект «Аниме и манга в России», в рамках которого систематизировал категории духов, собрал истории возникновения и развития студий, биографии многих мультипликаторов и режиссеров. Еще одна попытка систематизировать категории духов и описать их функции в истории была сделана Накорчевским А. А. в книге «Япония. Синто».

В ходе работы были поставлены следующие задачи: изучить проявление веры синтоистов в японской анимации, рассмотреть влияние религии на типы личности, разработанные в ходе развития массовой культуры аниме, найти примеры образов некоторых персонажей мультипликационных сериалов, чтобы доказать это влияние, определить феномен возникновения искусства и перехода его в культуру аниме, как выход из духовного кризиса.

Так, объектом моего исследования стали синтоизм и японская анимация, а предметом – проявление веры в ками в массовой культуре аниме в Японии.

По окончании работы хочу достичь следующие цели: доказать влияние религии на внешние и внутренние образы героев

и сюжеты аниме, вписать в систему категорий ками душ, созданных мультипликаторами.

Прежде чем говорить непосредственно о различных вариантах существования души после смерти тела и приводить соответствующие примеры, следует дать определение термину «аниме», а также историческую справку, включающую в себя причины возникновения искусства аниме и развития его до массовой культуры.

Итак, почему же возникло аниме и что это такое? Борис Иванов, как и многие другие исследователи Японии, определяет аниме, как «японскую анимацию» [5]. Название происходит от латинского слова «*anima*», что в переводе на русский обозначает «душа» или «дух». Можно заметить, что название и концепция культуры неразрывно связана с такой теорией, как анимизм.

Почему японскую анимацию и все, что из нее вытекает, лучше называть культурой, а не частью искусства мультипликации? Понятие культура и искусство различаются, так как второе включает в себя первое и дополняется некоторыми нематериальными объектами. Культура содержит исторические предпосылки к своему становлению, последствия некоторых социальных, возможно даже политических, изменений, менталитет нации. После появления аниме, как искусства, начала развиваться новая культура: изменилось самосознание японцев, их времяпровождение, появились новые типы личности, досуговые мероприятия, хобби, товары, потребности и многое другое. Все это создавалось с целью достойно воспитать на добрых сюжетах подрастающее поколение, которое не видело ужасов Второй Мировой войны. Поэтому после завершения оккупации Японии снимали только те мультфильмы, которые благоприятно влияли на психическое состояние, поэтому чаще всего это были сказочные или фантастические сюжеты, а героями были компании друзей. Таким образом, рывок в развитии искусства аниме до массовой культуры был сделан с целью воспитания нового поколения и выхода старого их духовного послевоенного кризиса.

Следует выделить скорость развития и распространения аниме, как массовой культуры, ставшей в XX в. бумом мультипликации, а ныне перетекающей в культ анимационных персонажей, имеющий различные формы выражения: фестивали, где люди перевоплощаются в любимых персонажей, изображения героев на предметах быта, плакатах, фигурки. Это нужно некоторым японцам, чтобы максимально приблизить к себе вымышленного персонажа. Некоторые большим количеством изображений одного или нескольких персонажей превращают комнату в квартире в своего рода домашний храм. Феномен

храма на дому с фотографиями считающихся после смерти kami почивших предков распространено среди синтоистов, поэтому не удивительно создание подобия семейного храма в комнате человеком, являющимся частью массовой культуры аниме.

Рассматривать столь масштабную культуру мы будем не в рамках примитивного верования, анимизма, а имеющего его в основе синтоизма. Для этого сделаем акцент на влиянии синтоизма не только на типы персонажей анимационных фильмов, но и на сформировавшийся культ среди подросткового населения Японии. Синтоисты называют все, что имеет дух и не имеет телесную живую оболочку – kami. Это могут быть как древние боги, императоры, влившиеся в синтоизм из буддизма бодхисатвы, так и умершие члены семьи, природные духи.

Накорчевский А. А. Выделяет несколько категорий kami: мифологические, исторические, иностранные или заимствованные, народные [11, стр. 63-146]. Причем, указывает на то, что последняя категория довольно многогранна и объемна. К ней можно отнести духов семейного синтоизма, а также всех безличных kami, природных духов, вестников беды или счастья.

Где в предложенных структурах располагаются искусственно созданные kami анимационных фильмов, определить сложно, ведь для синтоистов вся природа имеет душу, а значит, считается живой. Границы живой и неживой природы размыты, поэтому мнение об упорядочении анимационных kami может разделиться напополам. Одни готовы считать героев виртуальной реальности вымыслом, другие могут наделять их качествами полноценного живого существа. Если делать акцент на искусственном происхождении анимационных kami, то стоит относить их, как продукт творческой деятельности людей, к kami мифологическим. Однако, стоит учитывать фактор активного внедрения героев аниме в повседневную жизнь, желание синтоистов сделать их образ частью себя, семьи, своего мира. Немаловажен факт массового производства и распространения культуры аниме на народ Японии в современности. Поэтому следующий вариант определения мультипликационных kami должен сочетать в себе особенности как мифологических и народных kami, что позволяет выделить новую категорию в рамках новейшей истории культуры и религии – анимационную. Стоит учитывать факт популярности того или иного персонажа среди синтоистов, чтобы определить его в новую категорию. Чем больше известен персонаж, или чем больше людей считают его реальным в виртуальной параллельной вселенной, тем больше вероятность, что его образ можно отнести к kami. Хотя синтоизм – одна

из древних религий, в силу своей гибкости, она подвергается постоянным изменениям, поэтому неизвестно, сколько еще за все дальнейшее существование будет вноситься новых положений, дробиться старых.

Итак, мы определили новую категорию kami, а теперь перейдем к практической части работы и докажем, что анимационная категория kami может, но не обязана включать в себя все остальные. Образы анимационных героев можно распределить по той же системе kami, а значит, что изобразить в мультипликационном фильме или сериале, скажем, своего родственника или императора не составит труда, и он будет считаться анимационным kami, но относящимся к мифологической, народной, иностранной, исторической категориям.

Так, например, анимационным историческим kami относится персонаж «Маги: Лабиринт магии» [8] Синдбад – китайский моряк Саньбао. К мифологическим можно отнести Бога войны Ято из анимационного сериала «Бездомный бог» [9]. Представителями заимствованной категории могут быть супергерои, вампиры, оборотни и ведьмы, но несмотря на то, что персонажи являются заимствованными, в ходе рекреации образа они становятся частью японской культуры и приобретают качества, присущие типичному японцу, менталитету нации, которые сочетаются с особенными верованиями синтоистов. Например, герои аниме «Shiki» [14] или в переводе «Усопшие», были похоронены без соблюдения обряда, поэтому превратились в вампиров, обитающих в лесу. Хорошим примером заимствованного типа персонажа является главный герой аниме «One punch-man» [13]. Это самый сильный молодой человек, который справляется с любым врагом-духом одним ударом. Категория анимационных народных kami весьма популярна у создателей мультипликационных сериалов или фильмов. Например, главной героиней «Амнезия сумеречной девы» [12] стал юрэй молодой девушки. «Юрэй – душа погибшего, не осознавшая, что умерла, и потому являющаяся на месте гибели» [6].

На основании анализа культуры аниме и её особенностей в ходе работы были сделаны следующие выводы: культура аниме является массовой в силу своего распространения и внедрения в личную жизнь японцев, kami распределяются на категории, разделение на которые соблюдается при создании зрительных образов и характеров героев анимационных сериалов. Существует множество примеров, связывающих реальный и виртуальный миры, это позволяет относить некоторых анимационных персонажей к kami, выделяя их в отдельную категорию, либо распределяя по существующим.

Исследованный материал и сделанные в ходе работы выводы позволят в будущем более подробно изучать и анализировать проявление религии в японской массовой культуре. Хотя история и культура Японии изучены хорошо, но некоторые ее сферы и проявления все равно остаются открытыми для рассмотрения.

### **Библиографический список:**

1. Бачурин А. С. Синтоизм [Текст] / А. С. Бачурин // Религиоведение энциклопедический словарь. М.: Академический проект, 2006. С. 985–986.
2. Давыдов И. П. Душа [Текст] / И. П. Давыдов // Религиоведение энциклопедический словарь. М.: Академический проект, 2006. С. 325–326.
3. Забияко А. П. Священное пространство [Текст] / А. П. Забияко // Религиоведение энциклопедический словарь. М.: Академический проект, 2006. С. 966–968.
4. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию [Текст] / Б. А. Иванов. М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. 396 с.
5. Иванов Б. А. О проекте // Аниме и манга в России [Электронный ресурс]. 1998. URL: <http://animemanga.ru/enter.shtml> (дата обращения 30.04.2016).
6. Иванов Б. А. Японские чудища и призраки // Аниме и манга в России [Электронный ресурс]. 1998. URL: <http://animemanga.ru/Japan/beasts.shtml> (дата обращения 01.05.2016).
7. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры [текст] / Е. Л. Катасанова. М.: Восточная литература РАН, 2012. 357 с.
8. Кодзи Масунари. Маги: Лабиринт магии [Видео]. Токио: A-1 Pictures, 2014.
9. Котаро Тамура. Бездомный бог [Видео]. Токио: Bones, 2014.
10. Красников А. Н. Анимизм [Текст] / А. Н. Карасников // Религиоведение энциклопедический словарь. М.: Академический проект, 2006. С. 45-46.
11. Накорчевский А. А. Японские божества ками // Япония. Синто [Текст]. Санкт-Петербург, 2003. С. 63–146.
12. Син Онума. Амнезия сумеречной девы [Видео]. Токио: Silver Link, 2012.
13. Синго Нацумэ. One punch-man [Видео]. Токио: Madhouse, 2015.
14. Тэцуро Амино. Shiki. Токио: Daume [Видео]. 2010.